



COURS DE DELPHI 7

SÉRIE N° 01

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

À la fin de cette série le stagiaire doit être capable de connaître l'environnement de développement de Delphi 7.

PLAN DE LA LEÇON :

- I- DÉFINITION DE DELPHI**
- II- DÉFINITION DE PASCAL OBJET**
- III- DESCRIPTION DE L'ENVIRONNEMENT DELPHI**

- 1- La barre de menu
- 2- La barre d'outils
- 3- La palette des composants
- 4- La fiche
- 5- L'inspecteur d'objets

QUESTIONS DE COURS

I- DÉFINITION DE DELPHI :

Delphi est un environnement de développement de type RAD (Rapide Application Développement) basé sur le langage Pascal. Il permet de réaliser rapidement et simplement des applications Windows.

Cette rapidité et cette simplicité de développement sont dues à une conception visuelle de l'application. Delphi propose un ensemble très complet de composants visuels prêts à l'emploi incluant la quasi-totalité des composants Windows (boutons, boîtes de dialogue, menus, barres d'outils...) ainsi que des experts permettant de créer facilement divers types d'applications et de bibliothèques.

Pour maîtriser le développement d'une application sous Delphi, il est indispensable d'aborder les trois sujets suivants :

- le langage Pascal et la programmation orientée objet ;
- l'Environnement de Développement Intégré(EDI) de Delphi ;
- les objets de Delphi et la hiérarchie de classe de sa bibliothèque

II-DÉFINITION DE PASCAL OBJET :

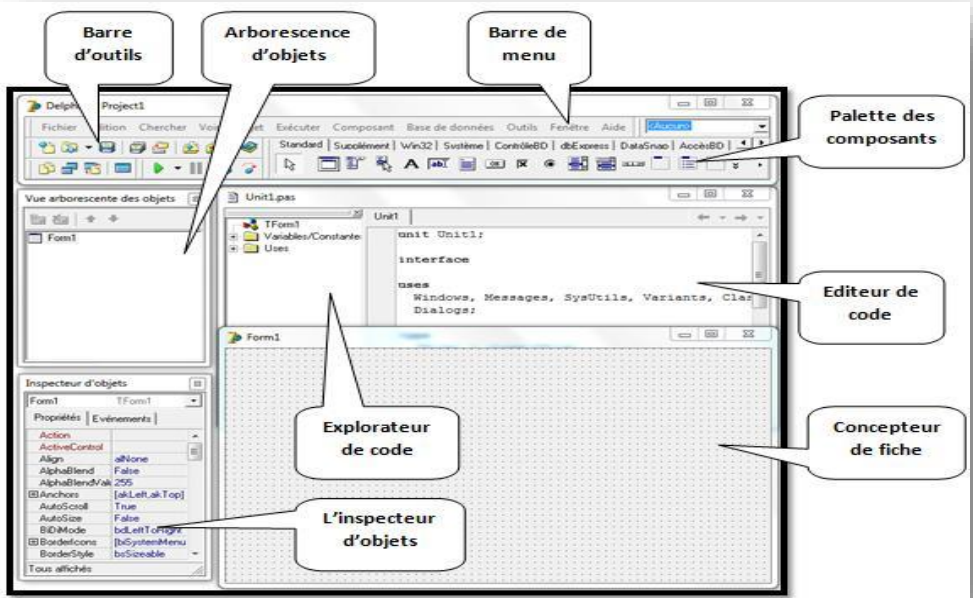
Le Pascal est un langage fortement typé qui sert de support à Delphi. La version utilisée par Delphi est une version enrichie appelée Pascal Objet qui permet la programmation orientée objet dans l'environnement Windows

III- DESCRIPTION DE L'ENVIRONNEMENT DELPHI :

Au lancement de **Delphi**, une interface du type illustré ci-dessous.

On y distingue :

- 1- la palette des composants
- 2- le concepteur de fiches
- 3- l'éditeur de code (généralement caché derrière la fenêtre du concepteur de fiches)
- 4- l'explorateur des objets
- 5- l'inspecteur d'objets



1- La barre de menu :

Les menus sont en général bien :

Fichiers : permet d'ouvrir un nouveau fichier, un nouveau projet, d'enregistrer votre travail et d'imprimer.

Edition : donne accès aux fonctions copier-coller classiques ainsi qu'à des outils de présentation.

Exécuter : permet de lancer l'exécution d'un programme

2- La barre d'outils :

Des boutons permettent d'accéder aux commandes les plus fréquemment utilisées.

3- La palette des composants :

Les composants sont des bouts de programme qui ont déjà été fait. Exemple... Si on veut mettre un bouton dans une fenêtre, on doit juste prendre un bouton, et le poser sur la fenêtre sans avoir besoin

Les plus couramment utilisés sont ceux de la palette de composants "Standard" : dans l'ordre, on peut y voir un menu déroulant, une liste, un label (de l'écriture, quoi...), une ligne d'édition ("édit box"), une zone de texte ("menu"), un bouton, une case à cocher, etc...

Il existe des tonnes de composants, et ils sont souvent compatibles entre Delphi et C++ Builder.

C'est la fenêtre que va voir l'utilisateur lorsqu'il lance le programme. C'est là qu'on peut rajouter les menus, les boutons et tout le reste... on peut l'agrandir, la réduire, faire tout ce qu'on veut sans taper une ligne de code...

C'est dans cette partie qu'on donne **les caractéristiques des composants** que l'on place sur sa fenêtre ou les caractéristiques de la fenêtre générale.

Inspecteur d'objets

Form1: TForm1

Propriétés | Evénements

Action	
ActiveControl	
Align	alNone
Anchors	[akLeft,akTop]
AutoScroll	True
AutoSize	False
BiDiMode	bdLeftToRight
BorderIcons	[biSystemMenu,biSizeable]
BorderStyle	bsSizeable
BorderWidth	0
Caption	Form1
ClientHeight	513
ClientWidth	775
Color	clBktnFace
Constraints	(TSizeConstraint)
Cursor	crDefault
DefaultMonitor	dmActiveForm
DockSite	False
DragKind	dkDrag
DragMode	dmManual
Enabled	True
Font	(TFont)
FormStyle	fsNormal
Height	540
HelpContext	0
HelpFile	
Hint	
HorzScrollBar	(TControlScrollBar)
Icon	(Aucun)

2 cachés

Remarque : si on veut placer un bouton sur la fenêtre, il suffit de changer ce qu'il y a écrit **sur le bouton** en changeant le "Button1" de "capiton" par "quitter" ou "enregistrer" par exemple, mais **le bouton s'appellera toujours "Button1" pour le programme**, seul l'affichage changera lors de l'exécution...

QUESTIONS DE COURS :

- 1- Décrire l'environnement Delphi 7 ?
- 2- Faites une recherche pour expliquer le rôle de « l'éditeur de code » dans l'interface delphi7 ?

SOLUTION :

- 1- Voir le cours
- 2- Il écrit directement le minimum requis pour votre application et crée seul les fichiers associés. Par contre, il n'est pas conseillé de modifier ce qu'il écrit. Si vous voulez supprimer un bouton par exemple, ne l'effacez pas directement dans le code, mais effacez-le graphiquement : le compilateur s'occupera du reste.

